



БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА ОМСКА
«ДОМ ТВОРЧЕСТВА «КИРОВСКИЙ»

**Игрофикация в формировании
бесконфликтности и развитии
эмоционального интеллекта учащихся
при реализации рабочей программы
воспитания**

*Сборник конспектов занятий
к дополнительной общеразвивающей программе
«Школа игротехников»*

Автор-составитель:
Винник Елена Викторовна,
старший методист

ОМСК, 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Конспекты к разделу «Основы игротехники»	4
Конспекты к разделу «Игры народов, проживающих в Омской области»	14
Конспекты к разделу «Интеллектуальные игры»	19
Конспекты к разделу «Настольные игры»	22
Итоговое занятие	24
Приложение	26

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящий сборник содержит конспекты занятий к дополнительной общеразвивающей программе «Школа игротехников».

Дополнительная общеразвивающая программа «Школа игротехников» ориентирована на учащихся в возрасте 11–14 лет и направлена на развитие эмоционального интеллекта и организаторских качеств через освоение приёмов проведения игр.

В сборнике представлены конспекты занятий, которые обеспечивают систематизированный подход к обучению и практическую готовность к проведению игровых мероприятий.

Каждое занятие структурировано по целям, задачам, ожидаемым результатам, необходимым материалам, пошаговым действиям педагога и учащихся.

Материалы сборника разработаны и апробированы в рамках реализации регионального инновационного проекта «Игрофикация в формировании бесконфликтности и развитии эмоционального интеллекта учащихся при реализации рабочей программы воспитания».

Сборник конспектов может быть использован педагогами дополнительного образования, а также широким кругом педагогических работников системы общего и дополнительного образования.

I. Конспекты к разделу «Основы игротехники» (4 ч.)

1. 1. Вводное занятие. Кто такой игротехник? Виды игр, их значение (1 ч.)

Цель: формирование у учащихся понимания роли и функций игротехника.

Задачи:

- познакомить участников с понятием игротехника и основными видами игр.
- раскрыть значение народных, интеллектуальных и настольных игр в контексте культуры, образования и досуга.
- научить безопасному поведению и обращению с материалами в ходе занятий (ТБ) и правилами дорожного движения (ПДД) применительно к организованной среде.
- развивать навыки групповой работы: деление на группы, обмен информацией, презентацию результатов.
- провести рефлексию по итогам занятия и зафиксировать полученные выводы.

Планируемые результаты:

- смогут определить, кто такой игротехник, и перечислить виды игр.
- продемонстрируют базовые навыки организации мини-игры: формулировка целей, выбор формата, подготовка правил, обеспечение безопасного пространства.
- научатся анализировать потенциал и риски игровых мероприятий.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- Экран/плакат для презентации;
- Ноутбук, проектор.

Учебно-методическое обеспечение

- Презентация «Кто такой игротехник?

Виды игр, их значение».

- Распечатанные из презентации слайды для работы в группах.
- Листы с правилами поведения и ПДД.
- Листы с текстами игр на знакомство.

Ход занятия

1. Организационный этап (1 мин.)

- Здравствуйте, ребята! Мы будем обучаться по программе «Школа игротехников». Цель программы – развитие организаторских качеств посредством изучения различных видов игр и освоения правил их проведения. Мы развиваем навыки 21 века: критическое мышление, сотрудничество, коммуникация и др. Программа рассчитана на 18 часов. По итогам обучения каждый получит сертификат об освоении программы.

2. Мотивационный момент (4 мин)

- Для того чтобы нам было комфортно работать, предлагаю игры на знакомство: «Снежный ком» - участники по очереди называют свои имена, а каждый следующий игрок повторяет имена всех предыдущих, добавляя к ним своё, тем самым наращивая «ком» из имён. Можно усложнить игру, добавляя к имени характеристику. Например, Таня скоромная. Последующий участник называет имя и характеристику.

3. Инструктаж по ТБ и ПДД (5 мин.)

Во время обучения и проведения игр необходимо соблюдать правила безопасности.

Перед вами распечатки. Давайте с ними поработаем и вспомним основные правила по ТБ И ПДД.

Общие требования безопасности при проведении игры (распечатка)

- соблюдение инструкций организатора, отсутствие рисков для здоровья и окружающих.
- аккуратное обращение с любыми игровыми материалами, без применения насилия и агрессивных жестов.
- уважение к участникам, запрет на дискриминацию и травлю.
- проверка пространства на безопасность: свободное место для движения, отсутствие опасных предметов.
- разогрев и разминка перед активностями; при физических упражнениях учитывать возрастную норму участников.
- использование гибкой подстилки или других материалов при активностях на полу.
- наличие аптечки и контактов ответственных лиц; инструкции по действиям в случае травм.

ПДД в контексте образовательной среды (распечатка)

- движение по коридорам и залу без резких перебегающих; соблюдение очередности входа/выхода из помещения.
- переход дорожек в учебной среде: внимательность к одноклассникам, не перебегать перед движущимся транспортом на территории учреждения, если применяется уличная практика.
- безопасное перемещение материалов между зонами занятия: перенос только по безопасным маршрутам, с просьбой о помощи при необходимости.

Этические моменты:

- уважение к чужому опыту и мнению, отсутствие критики в адрес участников за ошибки.
- конфиденциальность личной информации, полученной в ходе занятий.

4. Беседа с использованием презентации «Кто такой игротехник? Виды игр, их значение» (5 мин.)

Друзья, сегодня мы отправляемся в удивительный мир игр. Но для организации игры необходим ведущий-игротехник.

Слайды 1-5.

- Кто такой игротехник?
- Ответы учащихся.
- К концу занятия вы увидите, как игра может не только развлекать, но и помогает в учёбе: запоминать сложные вещи, сотрудничать в команде и находить творческие решения.
- Где могут пригодиться полученные вами знания?
- Ответы учащихся.
- Виды игр по своей сущности и целям, их значение: народные, интеллектуальные, настольные.

Игротехник как специалист по организации и проведению игрового процесса, созданию образовательной среды через игры.

Народные игры: связь с культурой, передача традиций, развитие моторики и координации.

Интеллектуальные игры: развитие логического мышления, памяти, стратегического подхода.

Настольные игры: развитие коммуникации, договорённостей, умения работать в команде и планировать действия. Настольные игры могут быть и интеллектуальными.

Вопросы для обсуждения:

Какие функции выполняет игротехник во время занятия?

Какие примеры народных, интеллектуальных и настольных игр вам знакомы?

5. Деление на три группы (2 мин)

Группа 1: Народные игры. Особенности и значения.

Группа 2: Интеллектуальные игры. Особенности и значения.

Группа 3: Настольные игры. Особенности и значения.

Организационные моменты:

определить время на работу в группе (например, 15–20 минут).

6. Изучение в группах информации (15 мин.)

Материалы для групп – распечатка презентации «Кто такой игротехник?»

Виды игр»

Слайд 6-8

1-я группа (народные игры):

особенности: передача культурных традиций, участие широкого круга людей, вариативность правил, развитие координации и выносливости.

значение: сохранение культурного наследия, социализация, формирование коллективной игры.

Слайд 9-11

2-я группа (интеллектуальные игры):

особенности: акцент на мышление, решение проблем, логика, дебаты и стратегия; правила могут быть гибкими, но требуют концентрации.

значение: развитие когнитивных навыков, учебной мотивации, умения планировать и анализировать.

Слайд 12-14

3-я группа (настольные игры):

особенности: структурированные правила, взаимодействие между игроками, элемент случайности и стратегии; часто допускают повторные игровые сессии.

значение: развитие коммуникации, сотрудничества, навыков переговоров, умения работать в команде.

7. Представление каждой группы особенностей вида игры, её значения (10 мин)

Каждая группа подготавливает короткую презентацию/выступление (2–4 минуты), в которой:

- указывается один-два примера конкретных игр своего типа;
- перечисляются особенности правил и механик;
- объясняется значение и вклад данного типа игр в развитие участников.

8. Рефлексия (3 мин.)

Вопросы для рефлексии:

- Что нового вы узнали о роли игротехника и видах игр?
- Какие идеи о том, как можно использовать игры в обучении, вам наиболее близки?
- Что было самым полезным на занятии и что можно улучшить?
- Как вы примените полученные знания в дальнейших занятиях или повседневной деятельности?

1. 2. Культура общения (1 час)

Цель: формирование понятия культуры общения в процессе организации игровой деятельности посредством выполнения практических упражнений

Задачи:

- Освоить основные понятия;
- выполнить практические упражнения.

Планируемые результаты:

■ сформируется базовое представление о том, что такое культура общения: принципы уважительного взаимодействия, умение слушать и выражать мысли ясно и корректно.

■ поймут роль невербальных сигналов (мимика, жесты, тон голоса) в коммуникации и как они влияют на восприятие собеседника.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- Ноутбук.
- Проектор и экран.

Учебно-методическое обеспечение

- Презентация «Культура общения».
- Распечатанные тексты с упражнениями для дыхательных и артикуляционных упражнений.

План занятия

1. Организационный этап (2 минуты)

Приветствие, проверка готовности оборудования.

2. Мотивационный этап

Здравствуйте! Сегодня мы начинаем увлекательное путешествие в мир общения.

Освоим основные понятия и упражнения, которые в дальнейшем помогут нам при выполнении практических заданий.

3. Беседа о правилах общения (10 минут)

Презентация «Культура общения».

Обсуждение ключевых правил речи и поведения: ясность формулировок, темп речи, паузы, контакт с аудиторией, невербальные сигналы. Теоретические понятия и требования к речи: харизма, голос, дикция; вербальное и невербальное общение.

Слайд 5.

Краткие демонстрации ведущего (способы и приёмы привлечения аудитории):

- *Вопросы*
 - Хотите больше узнать об играх, о том, когда и почему они появились, о многом другом?
 - Замечали ли вы, как организуют игры?
- *Приём декораций*
 - Представьте себе, что вас попросили организовать игры для детей? С чего вы начнёте?
- *Выскажите предположение*
 - Помните, что организация игры – дело не простое. К этому необходимо готовиться.
- *Призыв к действию*
 - Пора научиться правильно организовывать игры и добиваться в этом хорошего результата и положительных эмоций.

4. Практическая часть

Игротехнику приходится много говорить, поэтому необходимо подготовить голосовой аппарат, для этого проведём дыхательную гимнастику.

Практическая часть 1: упражнения на дыхание (7 минут)

Материал в презентации «Культура общения»

Слайд 6.

Основные шаги выполнения упражнения:

1. Примите удобное положение:

Лягте на спину или сядьте на стул, согнув ноги и поставив стопы на пол.

2. Поместите руки:

Положите одну руку на грудную клетку, другую — на живот, чуть ниже ребер.

3. Вдох:

Медленно вдыхайте через нос, наполняя живот воздухом так, чтобы он поднимался. Рука на груди должна оставаться практически неподвижной.

4. Выдох:

Медленно выдыхайте через рот, сжав губы в трубочку, как при задувании свечи. Рука на животе должна опускаться, выталкивая воздух.

5. Повторение:

Повторите 3-10 раз, стараясь сделать вдох и выдох максимально плавными и глубокими.

На что обратить внимание!!!

● Плечи неподвижны:

При правильном диафрагмальном дыхании плечи должны оставаться расслабленными и неподвижными.

● Длительность:

Продолжительность вдоха и выдоха должна быть комфортной.

● Ощущения:

Если вы чувствуете головокружение или дискомфорт, прекратите упражнение.

Слайд 7

Упражнение «Шум моря»

Техника выполнения:

- сидя удобно с прямой спиной, зафиксируй руку на животе;
- на вдохе надувай живот, сохраняя грудную клетку практически неподвижной;

- медленно выдыхай через рот со звуком «шшшшш».

Длительность упражнения 5-7 циклов.

Слайд 8

Практическая часть 2: артикуляционная гимнастика (8 минут)

Чистоговорки, упражнения на ясность произношения:

- Ку-ку-ку – мы рассыпали муку.
- Гу-гу-гу – вижу в небе я дугу.
- Бе-бе-бе – песни льются при ходьбе.
- Ва-ва-ва – просто кругом голова!
- Мой-мой-мой – а потом пойдем домой.

повторение скороговорок, работа над темпом речи:

- Скворец скроил сороконожке из кожи красные сапожки.
- Все бобры для своих бобрят добры.
- Павка на лавке плетет лапти Клавке: не годятся лапти Клавке на ножки, годятся лапти на лапки кошке.
- Из-под пригорка, из-под переподвыподверта зайчишка переподвыподвернулся.
- Краб крабу сделал грабли. Подал грабли крабу краб: грабь граблями гравий, краб

Практическая часть 3: установление контактов и удержание внимания в игре (15 минут)

1. Демонстрация освоенных приёмов.

Слайд 9

Игровая техника: как устанавливать контакт с участниками игры и поддерживать вовлеченность.

Вызовите любопытство

- Откуда взялось выражение «играть в бирюльки»?
- Ответы учащихся.

- Когда человек занимается ерундой и тратит время впустую, могут сказать, что он играет в бирюльки. Между тем, бирюлками в старину назывались специально изготовленные миниатюрные предметы, в которые играли представители всех сословий, взрослые и дети. Смысл игры был в том, что пальцами или специальным крючком зацепить и вытянуть бирюльку из общей кучи, не задев остальных.

- Есть ли современная игра, похожая на «Бирюльки»?

- Ответы учащихся.

- Да, современной игрой, очень похожей на "Бирюльки", является настольная игра Микадо (или "Китайские палочки"). Обе игры состоят из набора палочек или проволоочек, которые нужно аккуратно вытягивать из кучки, стараясь не задеть другие. "Микадо" является восточным аналогом "Бирюлек" и также способствует развитию мелкой моторики.

Цитата знаменитости

- Этнограф и фольклорист, исследователь народной культуры Елена Алексеевна Игнатьева говорила: «Наши народные игры – это отражение жизни народа, его духа, его истории». Как вы понимаете эту цитату?

- Ответы учащихся.

2. Моделирование: ведущий демонстрирует ситуацию, затем ученики выполняют в парах короткие эпизоды, обмениваясь ролями ведущего и участника.

Ситуация «Информация»

Вам необходимо вспомнить о какой-либо игре и рассказать о ней партнёру, который внимательно слушает, а затем уточняет у вас необходимую для него информацию об этой игре (цель, правила и др.). Информация должна быть полной и доступной. Затем ролями нужно поменяться.

5. Рефлексия и закрепление материала (5 минут)

- какие правила общения оказались полезны, какие сложности возникли?

Самооценка и коллективная обратная связь: короткие письменные или устные заметки по двум-трем моментам. Можно использовать и другие приёмы оценивания.

Слайд 10

Выбрать

◇ Работал активно, результатом доволен.

◇ Работал не в полную силу, хочу улучшить результат.

Записать

- Больше всего понравилось/не понравилось _____

- Хотелось бы больше узнать о _____

1.3 Особенности проведения подвижных игр для участников разного возраста (1 час).

Цель: научиться адаптировать игровую активность под каждую возрастную группу.

Задачи:

- разобраться в возрастных особенностях дошкольников, младших школьников и подростков;
- развить навыки отбора и корректной подачи заданий в зависимости от возрастных особенностей участников;
- закрепить умение оценивать безопасность, комфорт и вовлеченность участников во время игрового процесса.

Планируемые результаты:

- освоены базовые принципы подвижных игр: умение выбирать активность по возрасту и уровню физической подготовки, соблюдение техники безопасности;
- получают навык групповой организации: формирование команд, распределение ролей и обратной связи.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- Ноутбук и проектор для показа слайдов/информационных материалов по возрастным особенностям.

- Экраны для демонстрации.

Учебно-методическое обеспечение

- Карточки и/или распечатанные тексты с возрастными особенностями и примерами задач из презентации «Особенности проведения игр для участников разного возраста».

- Набор материалов для упражнений «Установи контакт» и «Взаимодействие партнёров» (карточки с ролями, инструкции).

Ход занятия

1. Организационный этап (2 минуты)

Приветствие, настрой на практическую работу.

Краткое объяснение цели занятия и задач.

Представление структуры занятия: работа по группам, презентация результатов, выполнение упражнений на эмоциональный интеллект, рефлексия.

2. Практическая работа (40 мин.)

Работа с презентацией «Особенности проведения игр для участников разного возраста».

Практическая часть 1: Слайд 1-3

Изучение *общих особенностей* проведения игр:

- Поэтапное развитие: Игры должны соответствовать возрастным особенностям, постепенно усложняться.

- Адаптация под группу: при организации игр для детей разного возраста, важно учитывать силы младших участников, а старшим давать более сложные задачи.

- Физическая нагрузка: Учитывается и регулируется с учетом возраста.

- Сбалансированное разнообразие: необходим системный и планируемый подход, сочетающий разные виды игр, чтобы обеспечить всестороннее развитие ребенка.

Практическая часть 2:

Разделение по группам и изучение информации (до 15 минут)

Разделение на 3 группы: информация о дошкольниках, младших школьниках, подростках.

Каждая группа получает карточки/тексты с информацией об особенностях возрастной группы: психофизическое развитие, мотивации, типичные коммуникативные предпочтения, риски и ограничения в играх.

Слайды 4-12.

Задача групп: обобщить ключевые особенности своей группы и подготовить 2-3 примера игровых задач, которые учитывают эти особенности.

Примеры тем для карточек:

Дошкольники: внимание к простым правилам, роль повторения, необходимость ярких образов, короткие игровые циклы, важность поддержки ведущего.

Младшие школьники: развитие логического мышления, стремление к соревнованию в рамках правил, умеренная структурированность, важна ясная обратная связь.

Подростки: автономия и выбор, стремление к смысловым задачам, возможность ролевых и творческих форм, умеренная независимость от инструкций.

Практическая часть 3: адаптация игры под возраст (15 минут)

Каждая группа сообщает 1-2 идеи адаптации своей возрастной группы через краткую презентацию (3–5 минут на группу). Примеры тем презентаций:

Дошкольники: игра-поиск, где ведущий задаёт простые вопросы и держит темп; применяются физические элементы; короткие периоды активности.

Младшие школьники: командная игра с правилами; задача на кооперацию и элемент соревновательности.

Подростки: игра с выбором задач, элементы импровизации и роли дополнительные уровни сложности.

Практическая часть 4: Практикум на развитие эмоционального интеллекта (10 минут)

Упражнение 1: «Установи контакт» — парная активность. Партнёры выбирают тему, переключение ролей, отработка невербальной коммуникации, чтение эмоций; цель — установление доверия и ясности контакта.

Инструкция для пары

1. Начните с короткой разминки (2–3 минуты)

- по очереди по одному говорите 60 секунд о себе: кто вы, чем увлекаетесь, что для вас важно в работе над упражнением.

- другой внимательно слушает, кивает и поддерживает зрительный контакт.

Упражнение 2. «Взаимодействие партнёров» — задача на совместное решение проблемы в паре или маленькой группе: распределение ролей, координация действий, поддержка партнёра. После выполнения участники обсуждают, какие стратегии оказались наиболее эффективными, какие трудности возникли.

- Например, этюд «Тень»:

учащиеся работают над этюдом по предлагаемым обстоятельствам. Один участник - тень, другой - главный герой. Можно дать 2 мин. на подготовку.

- крадется по комнате и разговаривает сам с собой;
- потерял вещь и ищет ее в квартире;
- собирает урожай яблок или ягод;
- и др.

3. **Рефлексия (3 минуты)**

Вопросы для участников:

- Что нового вы узнали об особенностях разных возрастов?
- Какие идеи адаптации игровых задач оказались самыми полезными?
- Что из пройденного можно применить в ваших практических занятиях?
- Быстрая анонимная фиксация: каждый записывает 1 ключевую мысль на стикере или в электронном виде.

1.4. Правила подготовки игры. План дизайна игры (1 ч.)

Цель занятия: формирование у учащихся навыков планирования и дизайна игровой деятельности: выбор игры, формулирование цели и задач, определение мест и времени проведения, подбор и создание реквизита.

Задачи:

- закрепить понятия план дизайна игры и реквизит;
- развивать умения обмениваться мнениями и работать в группе;
- развивать эмоциональный интеллект через упражнения.

Планируемые результаты:

- Понимают этапы подготовки игры: идеи, целевая аудитория, правила, безопасные условия, выбор материалов и инструкций.
- Умеют формулировать понятные инструкции и правила игры.
- Эффективно работают в команде: распределение ролей, согласование решений, ведение диалога.
- Соблюдают правила саморегуляции: планирование времени, соблюдение договоренностей.
- Проявляют уважительное отношение к другим и умеют учитывать возраст участников.

Материально-техническое обеспечение:

Оборудование и материалы:

- ноутбук, проектор, экран.
- листы для записи, ручки.
- атрибуты для проведения игр.

Учебно-методическое обеспечение:

- презентация «Приёмы проведения игр»;
- Шаблоны «План дизайна игры»

Ход занятия

1. Организационный этап (5 минут)

Приветствие, постановка целей и ожиданий от занятия.

Краткое объяснение структуры занятия: групповая работа над планом дизайна игры, практические упражнения, рефлексия.

Добро пожаловать, команда! Сегодня мы отправляемся в увлекательное путешествие: мы не просто играем, мы проектируем игру. Каждой детали — от идеи до правил — мы уделяем внимание, чтобы каждая минута занятия была продуктивной, а каждый участник чувствовал себя важной частью процесса. Перед нами задача не только развлечься, но и научиться думать как дизайнеры игр: анализировать, планировать, тестировать и улучшать.

Наш главный принцип: у игры должна быть ясная цель, понятные правила и возможность для каждого внести свой вклад. Когда мы заранее продумываем правила подготовки, экономим время, избегаем путаницы и создаём условия, чтобы участники погрузились в процесс, чувствовали безопасность и уверенность в своих шагах.

2. Работа с терминами (5 минут)

Введение понятий: план дизайна игры, реквизит.

Обсуждение роли каждого элемента в процессе подготовки игры: выбор игры, цель, задачи, место и время проведения, реквизит.

Игровой дизайн — процесс создания формы и содержания игрового процесса разрабатываемой игры.

Просмотр и обсуждение презентации «Приёмы проведения игр».

3. Практическая работа.

Практическая часть 1

Работа в группах над планом подготовки игры. Составление памятки для организатора игры (15 минут)

Разделение группы на небольшие подгруппы.

Задание для групп:

- выбрать подходящую игру (по времени до 5 минут) для кабинета;
- сформулировать общую цель игры и конкретные задачи;

- определить место и время проведения (практически в рамках кабинета или иной аудитории);
- определить реквизит: что понадобится для реализации задумки, какие предметы можно использовать как реквизит, как собрать недостающий материал;
- продумать предметную основу: что такое реквизит, как его собрать, что делать, если реквизита мало или нет;
- зафиксировать роли участников (кто отвечает за объяснение правил, кто занимается демонстрацией, кто следит за соблюдением правил);
- распределить обязанности и составить примерный сценарий проведения;
- наметить критерии успеха и правила общения (взаимопонимание, поддержка, компромисс, условия победы).

По завершении каждая группа оформляет краткую запись плана подготовки игры: цель, задачи, место и время, реквизит, предметная основа, роли, правила, критерии победы.

Практическая часть 2

Обмен мнениями и синхронизация идей (5–7 минут)

Каждая группа презентует свои черновые планы за 1–2 минуты.

Остальные группы задают вопросы, уточняют. Используют памятку «Как правильно задать вопрос». (Приложение 1)

Педагог фиксирует наиболее удачные решения и общие принципы планирования (по критериям). Приложение 2.

Практическая часть 3

Проведение игры (команды по очереди проводят игру, согласно составленному плану).

4. Рефлексия и подведение итогов (5 минут)

Вопросы к аудитории: Какие этапы подготовки игры вам известны? Какие моменты в организации игры вызвали трудности? Что можно улучшить в дальнейшем?

Быстрый сбор обратной связи: 2–3 фразы на тему эффективности выбранных приёмов и организации.

2. Конспекты к разделу «Игры народов, проживающих в Омской области» (6 ч.)

2.1. Русские народные игры (2 часа)

Цель занятия: ознакомление учащихся с разнообразием русских народных игр, их функциями в народной культуре, правилами и особенностями.

Задачи:

- развивать навыки коллективной деятельности, умение работать в группах, презентовать результаты и рефлексировать;
- научить анализировать роль игр в формировании взаимопонимания и сотрудничества.

Планируемые результаты:

- смогут перечислить и охарактеризовать основные русские народные игры, их региональные различия и историческое значение;
- смогут подготовить памятку для организатора;
- смогут провести небольшую игру.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- ноутбук, проектор, экран для показа презентации «Игры народов»;
- рабочие листы и карточки с описанием игр;
- маркеры, доска или интерактивная панель;
- при необходимости — небольшие атрибуты для моделирования некоторых игр (мяч, ленты, платки и т.д., но без излишнего реквизита).

Учебно-методическое обеспечение:

- рабочие листы;
- каталог народных игр;
- презентация «Народные игры и их значение».

Ход занятия

1. Организационный момент (5 минут)

Приветствие, проверка присутствия.

Кратко оговорить цель занятия и план действий.

Настрой на сотрудничество, распределение ролей в группах.

Друзья, сегодня мы ознакомимся с русскими народными играми, их особенностями.

2. Освоение теоретических понятий и терминов (10 минут)

Что такое народные игры, их функции: развлечение, воспитание, сплочение коллектива, развитие ловкости и памяти.

Определение ключевых терминов: народная игра,

Демонстрация и обсуждение презентации «Народные игры и их значение».

3. Практическая работа (70 мин.)

Практическая часть 1.

Распределение учащихся на подгруппы.

Каждая группа получает рабочий лист/карточку с набором русских народных игр (название игры, цель, возрастная ориентировка, минимальный и максимальный состав участников, основные правила, оборудование или атрибуты, роль ведущего). Можно воспользоваться каталогом игр.

Задачи для групп:

- кратко ознакомиться с выбранной игрой и сформулировать три ключевых правила;
- определить, какие двигательные или умственные навыки развивает игра;
- продумать сценарий мини-выступления: как можно представить игру на занятии (постановка, демонстрация правил, участие учеников);
- подготовить памятку для организатора (план действий, сигналы, безопасность, временные рамки).

В ходе работы преподаватель при необходимости консультирует, помогает структурировать материал и корректировать формулировки.

Практическая часть 2.

Презентация результатов групповой работы.

Каждая группа поочередно представляет:

- название игры;
- краткое описание правил и условий;
- возраст и количество участников;
- особенности поведения ведущего и участников;
- идеи по внедрению в учебный процесс;
- памятка для организатора (порядок действий, сигналы, безопасность, временные рамки).

Обсуждение: какие трудности возникли при организации, какие роли оказались наиболее эффективными, какие меры безопасности следует соблюдать.

4. Рефлексия (5 минут)

- Что нового открыл для себя в этой игре?
- Какие навыки развивает эта игра и как их можно применять в повседневной жизни?
- Что было трудно организовать и как можно улучшить?

2. 2. Игры разных народов (2 ч.)

Цель: ознакомление учащихся с разнообразием традиционных игр народов Омской области.

Задачи:

- развивать умение работать с каталогом игр;
- сравнивать и противопоставлять игры по целям, правилам, составу участников, анализировать влияние культуры на игровую практику;
- развивать навыки групповой работы: распределение ролей, обсуждение и консенсус;
- развивать навыки публичного выступления при представлении результатов.

Планируемые результаты:

- смогут перечислить и кратко описать несколько народных игр из разных культур, указав их цель и основные правила;
- смогут объяснить правила игры простыми словами и наглядно демонстрировать ход игры;
- смогут адаптировать игру под доступные условия и участников игры.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- ноутбук, проектор, экран;
- маркеры, доска.

Учебно-методическое обеспечение:

- каталог игр (виртуальный или печатный);
- рабочие листы;
- Презентация «Народы Омской области»

Ход занятия

1. Организационный этап (3 минуты)

Педагог информирует о теме, целях и порядке работы.

Сегодня мы не только ознакомимся с играми народов, населяющих Омскую область, но и немного коснёмся их традиций. Каждая игра — это не просто

развлечение, а маленькая история о традициях, ценностях и образе жизни людей. Мы не сравниваем культуры между собой, а учимся видеть богатство разнообразия, работать в команде, думать творчески.

2. Беседа о народах населяющих Омскую область (по презентации).

- Какие народы населяют Омскую область?
- Какой народ самый многочисленный?

3. Практическая работа (35-37 мин.)

Часть 1. Вводная часть и работа с каталогом (10 мин)

Педагог поясняет, что речь пойдёт о играх народов Омской области.

Группам предлагается открыть каталог игр и найти 3–4 примера игр разных народов, уделяя внимание:

- целям игры (что требуется достичь),
- участникам и возрастной группе,
- основным правилам (разбор ключевых действий, запретов),
- предметам и окружению, которые использовались или могли использоваться,
- культурному контексту (что выражает игра, какие ценности поддерживает).

Каждый участник делает пометки в рабочем листе: название игры, народ, ключевые правила, примеры действий.

Часть 2. Групповая работа: анализ и отбор материалов (15 мин.)

Группы проводят анализ найденных игр, выбирают 2–3 наиболее характерные, охватывающие разные народы региона.

Задачи групп:

- составить мини-памятку по каждой игре: цель, возраст, правила, безопасные особенности, возможные вариации.
- подготовить иллюстративный блок: 2–3 примера действий, фото или иллюстрации, или описание для презентации.
- продумать дидактическую мотивацию: какие навыки развивает игра (координацию, командную работу, стратегическое мышление и др.).

Педагог может периодически сопровождать группы, отвечать на вопросы.

3. Представление результатов работы группы (10-12 мин.)

Каждая группа по очереди представляет 2–3 игры:

- кратко описывает выбранные игры, правила;
- поясняет культурный контекст и применяемые принципы безопасности;
- объясняет, какие навыки развивают в ходе игры и как можно адаптировать игру под современную учебную среду.

После каждой презентации вопросы и комментарии от других учащихся и педагога.

4. Рефлексия (5 минут)

Формы рефлексии:

- индивидуальная: ученики записывают 2–3 вывода о том, что узнали нового, что удивило, что было трудно.
- групповая: обмен впечатлениями о группе, о процессе работы и о том, как распределяли роли.
- общая: педагог подводит итоги, спрашивает: что нового в восприятии культурных традиций, какие идеи можно применить на других занятиях.

Вопросники для рефлексии могут включать:

- Какие игры показались наиболее интересными и почему?
- Какие правила показались простыми или сложными?
- Какой был самый полезный момент в работе группы?
- Что нового я узнал о носителях культур?

2.3. Игровой практикум (2 ч.)

Цель занятия: развитие навыков игротехника посредством игровой деятельности.

Задачи:

- формировать навыки коллективной подготовки, планирования и проведения игровой деятельности.
- развивать навыки анализа игровых ситуаций и рефлексии после игр.
- организовать работу в группах по подготовке двух игровых сценариев: одна русская народная игра и одна игра народов, населяющих Омскую область.

Планируемые результаты:

- могут планировать и проводить игру;
- могут адекватно анализировать игровые ситуации;
- могут принимать коллективные решения.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- реквизиты для проведения выбранных игр (например, мяч, платформа, палки, ленты);
- костюмированные элементы.

Учебно-методическое обеспечение:

- каталог с играми

Ход занятия

1. Организационный этап (2 минуты)

- приветствие, повторение целей и правил безопасности.
- краткое ознакомление с темой дня: две игры — одна русская народная, одна игра народов Омской области; после каждой — рефлексия.

2. Практическая работа (80 мин.)

Часть 1. Групповая работа: подготовка к проведению игр:
формирование двух рабочих групп по 4–6 участников:

Группа 1: подготовка русской народной игры.

Группа 2: подготовка игры народов Омской области.

в рамках каждой группы участники:

- выбирают конкретную игру, изучают её особенности.
- формулируют цели и правила игры, определяют роли участников.
- разрабатывают план проведения, временные рамки;
- готовят памятку ведущего с инструкциями по проведению и возможными вариантами развития ситуации.

Часть 2

каждая группа репетирует стартовую часть: приветствие, ввод в игру, объяснения правил, организационные моменты.

Ведущий группы обозначает сигнальные слова, сигнальные жесты и тайминг.

Проверка безопасного игрового пространства, устранение потенциальных рисков.

Часть 3

Проведение первой игровой сессии:

- Группа 1 проводит русскую народную игру по заранее согласованному сценарию.
- Группа 2 проводит игру народов Омской области по своему сценарию.

После каждой сессии фиксируются наблюдения: что пошло хорошо, какие сложности возникли, какие вопросы возникли к правилам, какие коммуникативные моменты заметны.

Параллельно может проводиться фото или короткая видеозапись (если разрешено).

Рефлексия по первой игровой сессии:

- индивидуальные и групповые комментарии: что удалось, какие проблемы, как участники взаимодействовали, какие решения приняли.

- Какие способы коммуникации помогли организовать игру?

Часть 4

Перерыв на смену ролей и подготовку второй игры (2 минуты)

Смена ролей между группами, переключение задач.

Проведение второй игровой сессии

Группы запускают вторую игру: напр., другая русская народная или народов Омской области, согласно плану второй группы.

Повторяются элементы проведения и наблюдения: время, участие, безопасность и культурные контексты.

Рефлексия по второй игровой сессии:

- Назовите общее и различие русских игр и игр народов, населяющих Омскую область.

- Что объединяет все народы?

3. Итоговая рефлексия.

- Что для вас на занятии было самым лёгким и сложным?

3. Конспекты к разделу «Интеллектуальные игры» (3 ч.)

3.1. Особенности проведения интеллектуальных игр (1 ч.)

Цель: сформировать представление об особенностях интеллектуальных игр, правилах их проведения.

Задачи:

- расширить представления о значении интеллектуальных игр, ознакомить с их видами;
- развивать интерес к логическому мышлению и эрудиции, формировать культуру участия в обсуждениях.

Планируемые результаты:

- демонстрируют понимание особенностей интеллектуальных игр;
- понимают значимость интеллектуальных игр для развития эрудиции, мышления.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- ноутбук, проектор, экран;

Учебно-методическое обеспечение:

- презентация «Интеллектуальные игры».

Ход занятия

1. Организационный момент (2 минуты)

Объявление цели и задач занятия.

2. Беседа об особенностях интеллектуальных игр, используя презентацию (15 минут)

- Что такое интеллектуальные игры?
- Каковы особенности интеллектуальных игр?
- Какие виды интеллектуальных игр вы знаете?
- Как организовать игровое пространство?

3. Практическая часть: современные интеллектуальные игры и правила их проведения (25 минут)

Рассказ о современных интеллектуальных играх: что это за игры, какие правила, чем они отличаются, как они требуют эрудиции и интеллекта.

Включение участников: выбор одной из игр педагога или учащихся; краткое объяснение правил и демонстрация на примере.

Групповая работа: деление на 2–4 группы. Каждой группе даются вопросы для обсуждения:

- Какие навыки развиваются в данной игре?
- На какой возраст рассчитана игра?
- Каковы особенности проведения игры?

Учащиеся работают в малых группах.

Представление каждой группой игры.

4. Рефлексия и итог занятия (3 минуты)

- Что нового узнали об интеллектуальных играх?
- Какие игры кажутся наиболее интересными и почему?

3.2. Игровой практикум (2 ч).

Цель: развитие навыков игротехника посредством игровой деятельности.

Задачи:

- формировать умения работать в группе, планировать и распределять роли, учитывать мнения товарищей;
- формировать навыки проведения интеллектуальных игр;
- развивать умение анализировать ход игры, выявлять сильные и слабые стороны проведения

Планируемые результаты:

- демонстрируют умения организации и проведения интеллектуальных игр;
- демонстрируют умение работать в команде.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- ноутбук, проектор, экран;
- атрибуты для игр;
- таблицы для фиксации ответов и баллов.

Учебно-методическое обеспечение:

- игры;
- методические рекомендации.

Ход занятия

1. Организационный этап (3 мин.)

Приветствие, настрой на занятие.

Объяснение целей занятия, правил взаимодействия в группе и критериев оценки.

Игровой практикум — это не просто развлечение. Это возможность мысленно примерить разные роли, проверить идеи, увидеть, как работают правила и как можно менять стратегию, чтобы добиваться желаемого результата.

Тут важно не только победить, но и понять принцип игры, научиться анализировать ошибки и учиться на них.

2. Практическая работа (84 мин.)

Часть 1.

Разделение учащихся на группы (3–5 человек в группе) и распределение ролей.

Знакомство с методическими рекомендациями по организации и проведению различных игр.

Задания для подготовки:

Викторина: подготовить 10–15 вопросов по выбранной теме, варьировать уровнем сложности и формой ответа (один выбор, несколько вариантов). Учесть время на ответы.

Ребусы: подготовить 5–7 головоломок на логическое мышление и соотносимость понятий; можно использовать словесные и графические элементы.

Кроссворды: составить 2–3 мини-кроссворда по темам на выбор; подобрать определения и формулировки так, чтобы они соответствовали материалу.

Часть 2.

Обсуждение тем и распределение задач между участниками.

Поиск и формулирование вопросов и заданий, проверка на корректность и принадлежность к теме.

Включение элементарной «проверки» на сложности и баланс между вопросами разного уровня.

Фиксация вопросов и ответов на предварительно подготовленных носителях.

Часть 3.

Проведение игр (сессия 1)

Вводная часть перед каждой игрой: правила, критерии выхода на ответ, система баллов.

Игровые сессии по порядку:

А) Викторина

Группа отвечает на вопросы, фиксируются баллы за правильные ответы, присутствует возможность «переигрывания» в случае спорных ответов по согласованию в группе.

Б) Ребусы

Группа решает предложенные головоломки в пределах установленного времени.

За каждую верно разгаданную головоломку начисляются баллы; допускается объяснение решения для закрепления метода.

В) Кроссворд

Группа заполняет кроссворд, ориентируясь на определённые подсказки. За правильные пересечения и полностью заполненный кроссворд начисляются дополнительные баллы.

Подведение итогов сессии 1: фиксирование набранных баллов, краткая фиксация стратегий решения и методик групповой работы.

Перерыв (2–3 мин) и настрой на следующую часть

Коротко обсудить впечатления от первых игр, настроиться на рефлекссию и корректировку работы.

Часть 4.

Проведение игр (сессия 2)

Повторение формата: викторина, ребусы, кроссворды с обновлёнными примерами или усложнённых вариантов.

Рефлексия после каждой игры:

- Что получилось хорошо: какие стратегии принесли успех.
- Что можно улучшить: какие подходы можно скорректировать, какие вопросы сложились.
- Как взаимодействие в группе повлияло на результат.

3. Итоговая рефлексия (3 мин.)

Обсуждение плана по внедрению полученных навыков.

4. Конспекты к разделу «Настольные игры» (3 ч.)

4.1. Особенности проведения настольных игр (1 ч.)

Цель занятия: сформировать представление об особенностях настольных игр, правилах их проведения.

Задачи:

- познакомить с правилами подбора игры под цели, аудиторию и формат;

- стимулировать критическое мышление, коммуникацию и командную работу через настольные игры.

Планируемые результаты:

- демонстрируют знания об организации и проведении настольной игры;
- демонстрируют умение работать в команде.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- ноутбук, проектор, экран.

Учебно-методическое обеспечение:

- Презентация «Настольные игры».
- Настольные игры (на выбор)

Ход занятия

1. Организационный этап (3 мин.)

Приветствие, настрой на занятие.

Объяснение целей занятия, правил взаимодействия в группе и критериев оценки.

2. Беседа с использованием презентации «Настольные игры» (10 мин.)

-Краткое определение: что такое настольные игры.

- Виды настольных игр
- Организация пространства и материалов.
- Этапы проведения настольной игры.

3. Практическая часть (27 мин)

1 часть

- Деление на группы по 2-3 ч.
- Знакомство с одной из выбранных игр (особенности, правила).
- Подготовка рекламы игры

2 часть

- Представление рекламы.

4. Рефлексия (5 мин.)

Вопросы для рефлексии:

- Какие знания, приобретённые на занятии, пригодятся вам в жизни?
- Какая из представленных игр вам понравилась больше и почему?

4.2. Игровой практикум (2 ч.)

Цель занятия: сформировать базовые навыки организации и проведения настольных игр в обучающем процессе;

Задачи:

- ознакомить с базовыми элементами игровой механики: цели, ресурсы, правила.
- развивать навыки коммуникации, аргументации и коллективного обсуждения.

Планируемые результаты:

- демонстрируют умения организации и проведения настольных игр;
- демонстрируют умение работать в команде.

Материально-техническое обеспечение (рекомендации)

- ноутбук, проектор, экран;
- таблицы для фиксации ответов и баллов.

Учебно-методическое обеспечение:

- настольные игры.

Ход занятия

1. Организационный этап (3 мин.)

Приветствие, настрой на занятие.

Объяснение целей занятия, правил взаимодействия в группе и критериев оценки.

2. Практическая часть

Часть 1.

Выбираются 2-3 игры (в зависимости от количества команд).

В каждой команде выбирается ведущий игры. При необходимости можно выбрать помощника ведущего.

Каждая команда под руководством ведущего погружается в игру.

Часть 2.

Команды меняются играми.

Выбирается новый ведущий.

Команда играет.

Серии можно проводить несколько раз, если позволяет время. Каждый раз ведущий игры меняется. Желательно, чтобы каждый побыл в роли ведущего или помощника.

3. Рефлексия

- Какие навыки вы приобрели на занятии?

- В какую игру вам понравилось играть больше? Почему?

5. Итоговое занятие (1 ч.)

Цель занятия: подвести итоги освоения учебной программы.

Задачи:

- развивать навыки систематизации знаний;
- развивать навыки самооценки;
- развивать навыки коммуникации.

Планируемые результаты:

- демонстрируют навыки организации и проведения игр;
- демонстрируют умение работать в команде.
- . *Материально-техническое обеспечение (рекомендации)*
- ноутбук, проектор, экран;
- атрибуты для игр;
- коробка для заданий.
- Учебно-методическое обеспечение:*
- настольные игры.

Ход занятия

1. Организационный этап (3 мин.)

Приветствие, настрой на занятие.

Объяснение целей занятия, правил взаимодействия в группе и критериев оценки.

2. Практическая часть (34 мин)

Каждый из учащихся вытягивает из коробки задание. Готовится 10 мин.

Затем по очереди озвучивают ответы. Остальные – оценивают.

Примерные задания:

- Кто такой игротехник и какими качествами должен обладать? Пр продемонстрируйте один из эффективных приёмов игротехника.
- Что такое игра, какие классификации игр вам известны? Кратко расскажите о какой-либо игре в качестве рекламы.
- В чём особенность народных игр? Какие русские народные игры вам известны? Сделайте рекламу одной из народных игр.
- В чём особенность интеллектуальных игр? Какие интеллектуальные игры Вам известны? Сделайте рекламу одной из интеллектуальных игр.
- В чём особенность настольных игр? Какие настольные игры Вам известны? Сделайте рекламу одной из настольных игр.
- Почему игротехник должен знать правила общения? Какие правила вам известны? Пр продемонстрируйте один из эффективных приёмов игротехника.
- Какие приемы установления контакта с аудиторией вам известны? Пр продемонстрируйте один из эффективных приёмов игротехника.
- Важно ли учитывать возрастные особенности при организации игр? Докажите вашу точку зрения.
- Какие народы проживают на территории Омской области? Игры каких из этих народов вам известны?
- Докажите или опровергните тезис «Игра – это не только развлечение».
- Определите лишнее и объясните свой выбор: шашки, шахматы, лото, ребусы. Кратко расскажите о какой-либо игре в качестве рекламы.
- Определите лишнее и объясните свой выбор: «Жмурки», «Салки», «Кошки-мышки», «Крокодил». Кратко расскажите о какой-либо игре в качестве рекламы.
- Определите лишнее и объясните свой выбор: «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Своя игра», «Горелки». Кратко расскажите о какой-либо игре в качестве рекламы.

3. Рефлексия (5 мин.)

- Что больше всего понравилось/не понравилось на занятиях?
- Какие знания и умения приобрели, обучаясь по данной программе?
- Где и как будете применять полученные знания и умения?

4. Вручение сертификатов об освоении программы (3 мин.)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Памятка «Как правильно задавать вопросы»

1. Определите цель вопроса
 - Четко сформулируйте, что именно вы хотите узнать.
 - Назовите итоговый результат или решение, которое ожидаете получить.

2. Формулируйте ясно и конкретно

- Используйте простые предложения (одна мысль за вопрос).
- Избегайте двойственности и двусмысленных формулировок.
- Вопросы должны быть однотипными: либо открытые, либо закрытые, в зависимости от задачи.

3. Выбирайте тип вопроса

- Открытые вопросы: начинаются с «как», «почему», «каким образом», «что» — подходят для получения деталей и мнений.
- Закрытые вопросы: требуют «да/нет» или выбора из вариантов — подходят для конкретной информации.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Критерии для планирования организации игры с детьми

Цели и задачи

- Определить образовательные или развлекательные цели (развитие моторики, речи, социального взаимодействия, творческого мышления).

Возрастная группа и численность

- Указать конкретный возраст участников.
- Определить максимальное и минимальное число детей, учитывая безопасность и возможность вовлечения.

Безопасность и организация пространства

- Проверить наличие свободного и безопасного пространства, избегать острых углов, мелких деталей и потенциальных опасностей.

Формат игры

- Вид игры: подвижная, настольная, сюжетно-ролевая, творческая, командная и т. д.
- Длительность каждой части: вводная часть, основная игра, заключение, перерывы.
- Правила участия: как начать игру, как завершить, что делать при спорной ситуации.

Роль ведущих

- Определить роли ведущего(их), помощников.
- Разработать сценарий, краткие памятки для ведущих и сигналы для координации.

Материалы и реквизит

- Список необходимых материалов: карточки, костюмы, реквизит, оборудование.
- Наличие запасных материалов на случай непредвиденных ситуаций.

Инструкции и правила

- Простые и понятные правила игры, адаптированные под возраст.
- Визуальные подсказки и жестовые сигналы для быстрее ориентирования.
- Правила поведения: уважение к другим, запрещенные действия, последствия нарушений.

Обратная связь и оценка

- Способы сбора отзывов от детей (анкеты, беседы, наблюдения).
- Методы оценки достижения целей (наблюдение, мини-результаты, достижения в

Эмоциональная безопасность

- Набор сигналов для прекращения игры или смены активности по желанию ребенка.
- Поддержка развития позитивной атмосферы, предотвращение буллинга.